



PREFEITURA DE
ERECHIM

Secretaria de
**Cultura, Esporte
e Economia Criativa**

(54) 3520-7006
WhatsApp: (54) 99150-7549
smcet-cultura@erechim.rs.gov.br
Av. Pedro Pinto de Souza, 100 - Centro
Instagram: @smce.erechim

Departamento de
esportes

FUTEBOL DE CAMPO



CATEGORIAS

- **VETERANOS**
- **MASTER**

ERECHIM/RS
2026



PREFEITURA DE
ERECHIM

(54) 3520-7000
Praça da Bandeira, 354
pmerechim.rs.gov.br

O Município de Erechim realiza a coleta e o tratamento de dados em conformidade com os princípios estabelecidos na Lei Geral de Proteção de Dados (LGPD)



REGULAMENTO DESPORTIVO

DA ORGANIZAÇÃO E DOS OBJETIVOS

Artigo 1º- O **Campeonato Municipal de Futebol de Campo VETERANOS e MASTER de Erechim/RS - Edição 2026 (Amador)**, tem como missão promover a integração entre atletas, dirigentes de clubes desportivos e comunidade em geral, levando a oportunidade de participação dos diversos setores sociais do nosso município, objetivando e estimulando a prática esportiva e promovendo a melhoria do nível técnico das equipes e dos atletas que participarão do campeonato.

Artigo 2º- Este regulamento é o conjunto das disposições que regem as disputas do **Campeonato Municipal de Futebol de Campo VETERANOS e MASTER de Erechim/RS - Edição 2026**, promovido pela Prefeitura Municipal de Erechim, através da Secretaria Municipal de Cultura, Esportes e Economia Criativa, coordenado e dirigido pelo Departamento Municipal de Esporte e Conselho Municipal de Desportivo (CMD).

Artigo 3º- São finalidades do Departamento Municipal de Esporte, através da Secretaria Municipal de Cultura, Esportes e Economia Criativa, organizador do **Campeonato Municipal de Futebol de Campo VETERANOS e MASTER de Erechim/RS - Edição 2026**:

- I - Promover e estimular a organização esportiva dos atletas e equipes participantes;
- II - Posicionar o Desporto como agente de mudanças de comportamento individual e de transformação social;
- III - Exaltar a prática desportiva como instrumento imprescindível para a formação de cidadãos conscientes e comprometidos com a sociedade.

Artigo 4º - O **Campeonato Municipal de Futebol de Campo VETERANOS e MASTER de Erechim/RS - Edição 2026** será regido pelas Regras Oficiais do Futebol de Campo, regras de Futebol de Campo e Código Municipal de Justiça Desportiva, exceto os itens constantes neste Regulamento Específico, os quais foram determinados pelo Departamento de Esportes de Erechim e Conselho Municipal de Desportivo (CMD).

Artigo 5º – Os Responsáveis pelas Equipes/Agremiações/Clubes, que participam do **Campeonato Municipal de Futebol de Campo VETERANOS e MASTER de Erechim/RS - Edição 2026**, são considerados conhecedoras do presente Regulamento e das Regras do Desporto e, assim como, reconhecem, concordam e se comprometem a acatar a aplicação de medidas disciplinares pelo **Código Municipal de Justiça Desportiva**, submetendo-se, sem reservas, como única e definitiva instância para as questões referentes ao campeonato, entre eles o Departamento de Esportes e o Conselho Municipal Desportivo (CMD), desistindo, assim, de valer-se, para esses fins, de órgãos da Justiça Desportiva ou Comum e a todas as disposições e consequências que destas possam emanar, acompanhado de decisões relatadas e aprovadas no Congresso Técnico.

DAS INSCRIÇÕES DAS EQUIPES E CATEGORIAS

Artigo 6º – Este regulamento compõem as normas que regerá o evento nas **Categorias VETERANOS e MASTER**.

As inscrições deverão ser feitas através do site, <https://www.pmerechim.rs.gov.br//campeonatos>, incluindo os **dados completos** (Nome completo, documentos, datas nascimento, e outros) dos participantes na Competição:

- Período de inscrição **até o dia 09/09/2026 [quarta]**.

Artigo 7º - Para ter validação da inscrição e participação no evento, as Equipes/Agremiações/Instituições (atletas e comissão técnica), deverão **estar inscritas** no site da Prefeitura.

Artigo 8º - Não será exigido envio de documentos dos participantes ao Departamento de Esportes.

§1 - Em caso de contestação sobre a regularidade de algum atleta inscrito, a equipe interessada deverá protocolar a reclamação por meio de ofício ao Departamento de Esportes no prazo de até 48 (quarenta e oito) horas úteis, contadas em horário comercial.

Após o recebimento do ofício e o comunicado oficial via WhatsApp, a equipe contestada terá um prazo de 48 (quarenta e oito) horas úteis para apresentar a documentação exigida referente ao(s) atleta(s) questionado(s).



§2 – Caso seja constatada a irregularidade do atleta/jogador contestado, o mesmo será automaticamente eliminado do evento e será submetido a julgamento pelo CMD (Conselho Municipal de Desportos), estando sujeito às sanções previstas no Código de Justiça Desportiva Municipal.

Além disso, caso a equipe infratora tenha vencido a partida em que houve a irregularidade, os 03 (três) pontos da vitória serão revertidos em favor da equipe adversária.

Artigo 9º – A **cedência do Campo** pelas Equipes/Agremiações/Clubes, para o **Campeonato Municipal de Futebol de Campo VETERANOS e MASTER de Erechim/RS - Edição 2026, deverá ser registrada em Cartório, pelo cedente.**

§1 - Caso a equipe não tenha campo próprio, poderá solicitar a terceiros a liberação e autorização para utilização do mesmo, que será aprovado pelo Departamento de Esportes mediante documentação assinada e autenticada em Cartório pelo responsável legal do Campo Sede, entregue no Departamento de Esportes;

§2º – Os campos disponibilizados deverão estar situados na jurisdição do Município de Erechim e contar com estrutura aprovada pelo Conselho Municipal Desportivo (CMD) para sediar os jogos da competição. O Campo Sede, juntamente com as respectivas equipes responsáveis — desde que devidamente autorizadas para a sua utilização — assumirá a responsabilidade por todos os atos e ocorrências durante os jogos, incluindo agressões, brigas, desordens e invasões, praticadas por atletas/jogadores, dirigentes, treinadores e torcedores, tanto da equipe local quanto da visitante, bem como a soltura de fogos com estampido.

Artigo 10º – Cada Equipe/Agremiação/Clube, poderá inscrever na composição de suas equipes, para o **Campeonato Municipal de Futebol de Campo VETERANOS e MASTER de Erechim/RS - Edição 2026**, atletas e comissão técnica, que preencham as seguintes condições:

*** VETERANOS (de cunho Livre):**

- a) Poderá inscrever na composição da equipe, ATLETAS/JOGADORES: no mínimo 16 e no máximo 25 jogadores;
- b) **Comissão Técnica:** 01 (um) técnico, 01 (um) Auxiliar Técnico, 01 (um) dirigente, 01 (um) preparador físico e 01 (um) Massagista e 01 (um) Médico, sendo todos maiores de 18 anos completos até o início do evento.
- Serão exigidos para integrantes da Comissão Técnica: Preparador Físico registro no ativo no CREF e 01 (um) Médico com registro no CRM.
- **Faixa Etária VETERANOS:** deverão completar **35 anos no ano da competição até o dia 31/12/26 – Ano Base 1991.**
 - *O treinador poderá ser trocado durante o Campeonato, não podendo ter tido vínculo com nenhuma equipe participante.

*** MASTER (de cunho Livre):**

- a) Poderá inscrever na composição da equipe, ATLETAS/JOGADORES, no mínimo 16 e no máximo 25 jogadores.
- b) **Comissão Técnica:** 01 (um) técnico, 01 (um) Auxiliar Técnico, 01 (um) dirigente, 01 (um) preparador físico e 01 (um) Massagista e 01 (um) Médico, sendo todos maiores de 18 anos completos até o início do evento.
- Serão exigidos para integrantes da Comissão Técnica: Preparador Físico registro no ativo no CREF e 01 (um) Médico com registro no CRM.
- **Faixa Etária MASTER:** deverão completar **44 anos no ano da competição até o dia 31/12/26 – Ano Base 1982.**
- Nesta categoria, será permitida a **inscrição de até 02 (dois) atletas com a função de “goleiro”,** desde que tenham idade igual ou superior a 40 (quarenta) anos, até o início da competição.
 - *O treinador poderá ser trocado durante o Campeonato, não podendo ter tido vínculo com nenhuma equipe participante.

§1 - Os atletas poderão estar inscritos em equipes de duas categorias diferentes dentro da mesma competição, desde que respeitada a faixa etária correspondente a cada categoria.

§2 – O número **mínimo de Equipes** para a realização da competição, dentro da sua categoria, será de 05 (cinco) Equipes.

Artigo 10º- UM DOCUMENTO COM FOTO deverá ser apresentado na mesa do mesário antes a hora marcada para o início da partida, pelos atletas e comissão técnica de cada equipe disputante.

§1 - Sem a apresentação do documento, os atletas ou membros da comissão técnica não terão condições de jogo.

§2 - A apresentação do documento serve para todas as partidas, a não identificação do atleta, o mesmo não poderá participar da partida.

§3 - Em caso de perda da documentação, o atleta deverá fazer um Boletim de Ocorrência (BO) válido por 45 dias, até o Departamento de Esportes para obter documento de autorização físico para apresentar a equipe de arbitragem e estar apto a participar do jogos.

Artigo 11º – Não poderão atuar na competição “atletas profissionais nesta modalidade” (Futebol de Campo), com



contrato de trabalho vigente em carteira de trabalho ou contrato efetivado em cartório.

DOS JOGOS E ETAPAS

Artigo 12º - O **Campeonato Municipal de Futebol de Campo VETERANOS e MASTER de Erechim/RS - Edição 2026** será realizada em datas, locais e horários determinados pelo Departamento de Esportes. O Departamento de Esportes, se reserva ao direito de mudança de datas, horários e jogos, efetuando comunicação às equipes/responsáveis participantes, com aviso prévio hábil.

§1 – Após o encerramento das inscrições, será realizado no dia **15/09/2026 (terça-feira)** a reunião técnica e o sorteio das chaves, com os responsáveis das equipes na reunião.

§2 – Subsequente a Reunião Técnica/sorteio, citada, será enviado, no grupo de Whastapp, o Regulamento da Competição, acompanhado de Tabela de Jogos, com as datas e locais e Código Municipal de Justiça Desportiva.

Artigo 13º- Os jogos seguirão as datas estipuladas na tabela de jogos, sendo que nenhuma data será alterada, somente em casos extremamente necessários. Se houver necessidade da troca de datas dos jogos, a solicitação deverá ser feita através por escrito e assinado em folha ofício A4, e entregue ao Departamento de Esportes para a análise e aprovação, junto ao CMD.

§1 - A aprovação da troca de data, levará em consideração, prejuízos ou benefícios de outra equipe, mesmo com o comum acordo entre as duas equipes envolvidas. Ainda, o jogo será encaixado em um dia da disponibilidade de, arbitragem, campo e horários livres para a realização do jogo transferido. **Sendo que a transferência ou antecipação de jogo não poderá prejudicar o andamento da Competição.**

§2 - Caso coincidir das Equipes/Agremiações/Clubes que tiverem 02 (duas) ou mais equipes inscritas e, após sorteio, ficarem na mesma chave/grupo, deverão realizar o primeiro jogo, entre ambas.

§3 - Qualquer alteração na tabela de jogos será divulgada no grupo de Whatsapp, onde estão todos os responsáveis pelas equipes em suas categorias.

Artigo 14º - Qualquer partida que venha a ser suspensa ou transferida por motivo de força maior pelo Departamento de Esportes, será avaliado e julgado pelo Departamento de Esportes, caso necessário, será remarcada conforme disponibilidade de data, local e horário, ou o resultado apresentado até o momento da paralisação será mantido.

§1 - O cancelamento dos jogos em caso de chuva será feito pelo Departamento de Esportes no prazo, em até 3 horas antes do horário marcado para o 1º jogo da rodada e postada no grupo de whatsapp dos coordenadores das equipes participantes. Após este horário (em até 3 horas antes) o cancelamento será feito somente no campo e com o parecer da arbitragem (com registro em súmula).

Artigo 15º - Somente poderão participar dos jogos os atletas e comissão técnica inscritos na Ficha de Inscrição corretamente, com todos os dados necessários solicitados no ato da inscrição e da documentação necessária.

Artigo 16º - Somente terão condições de disputa os atletas que forem relacionados em súmula antes do início do jogo. Se o atleta ou integrante da Comissão Técnica, chegar atrasado, o mesmo poderá entrar em jogo, desde que não tenha sido iniciada a segunda etapa da partida em questão, relacionado em súmula e inscrito corretamente na Ficha de Inscrição. Os jogadores e membros da comissão técnica, que não forem relacionados antes do início da partida, não poderão participar da partida.

§1 - Caso o atleta chegar atrasado e seu nome não estiver relacionado em súmula **(com ou sem o número da camiseta descrita)**, o árbitro tem autonomia em não autorizar o atleta a jogar e nem permanecer no banco de reservas.

§2 – É de Responsabilidade da equipe esse controle dos dados relacionados em súmula, caso o atleta e comissão técnica não esteja apto a participar da partida/jogo.

Artigo 17º - Será permitido atuar (ter acesso) dentro do campo: **Comissão Técnica:** 01 (um) Técnico, 01 (um) Auxiliar Técnico, 01 (um) dirigente, 01 (um) preparador físico, 01 (um) massagista e 01 (um) Médico. Sendo que apenas um deles (o técnico), será permitido ficar em pé. Em caso da ausência do técnico, a equipe poderá utilizar o Auxiliar Técnico. Na falta deste, o capitão da equipe (em campo) assume o comando das responsabilidades, inscritos na Ficha de Inscrição.

§1 - No jogo/partida poderão atuar até 25 jogadores dos inscritos na ficha de inscrição: 11 (onze) jogadores (01 sendo o goleiro) que atuarão no jogo, mais os, até 14 (catorze) jogadores que ficarão no banco de reservas.

§2 – As **substituições são ilimitadas e volantes**, não havendo necessidade de paralisação do jogo, sendo restritas aos atletas registrados em súmula.

a) Os atletas que voltam dos cartões disciplinares ou após contusão, deverão receber autorização do árbitro para voltar ao campo.

Artigo 18º – Caso a equipe não esteja pronta para a disputa na data, local e horário estabelecidos na tabela de jogos, conforme o regulamento específico, haverá **uma tolerância de 10 (dez) minutos** improrrogáveis para o início da partida.



Ultrapassado esse prazo, a equipe infratora será considerada perdedora por ausência (WO), podendo ser aplicada também a penalidade por insuficiência de atletas, conforme o caso. As equipes ausentes estarão sujeitas às sanções previstas no regulamento."

§1 - Uma partida deverá ser disputada por duas equipes, cada uma composta por, **no mínimo, 07 (sete) atletas**, sendo obrigatório que um deles atue como goleiro.

§2 - Não será permitido o início da partida sem que ambas as equipes estejam com, **no mínimo, 07 (sete) atletas** aptos e presentes em campo.

§3 - Caso uma equipe inicie a partida **com menos de 11 (onze) jogadores**, poderá completá-la com até o 11º atleta ao longo do jogo, conforme as regras da modalidade.

§4 - A equipe que, por qualquer motivo (expulsão, contusão, etc.), ficar reduzida a menos de 07 (sete) atletas em campo perderá automaticamente os pontos da vitória, independentemente do placar da partida.

§5 - Em caso de contusão que reduza a equipe a menos do número mínimo permitido, o árbitro aguardará por até 05 (cinco) minutos o restabelecimento do(s) atleta(s) antes de encerrar a partida por número insuficiente de jogadores.

§6 - Caso ambas as equipes sejam reduzidas a menos de 7 (sete) atletas, ambas serão consideradas perdedoras da partida.

§7 - Para evitar a decretação de WO, a equipe deverá completar, no mínimo, 75% do tempo total de jogo previsto no horário oficial da partida, considerando a soma dos dois tempos regulamentares.

§8 - Se uma equipe for reduzida a menos de 7 (sete) jogadores, mesmo tendo completado os 75% do tempo total de jogo e estando em vantagem no placar, será considerada perdedora. Nesse caso, a vitória será revertida para a equipe adversária, com o placar oficial de 03 x 00.

§9 - Se uma equipe for reduzida a menos de 7 (sete) jogadores, mesmo tendo completado os 75% do tempo total de jogo e estiver perdendo a partida, o placar será mantido.

Artigo 19º - Em caso de WO: A Equipe/Agremiação/Clube **estará automaticamente eliminada da competição** e, todos os atletas inscritos, comissão técnica e dirigentes irão a julgamento através do Conselho Municipal Desportivo (CMD).

Artigo 20º - Quando definido o horário de início das partidas na tabela oficial, a primeira partida de cada rodada contará com uma tolerância de até 10 (dez) minutos para seu início. As partidas subsequentes ocorrerão em sequência, sem nova tolerância.

§1 - Ultrapassado o tempo de tolerância, a equipe que não tiver comparecido em campo com o número mínimo de atletas exigido será considerada perdedora por WO. A equipe adversária será declarada vencedora pelo placar de 03 x 00.

§2 - O WO também será aplicado nos seguintes casos:

- Quando a equipe não comparecer a qualquer uma das partidas programadas;
- Quando não apresentar o número regulamentar de jogadores até o limite de tolerância;
- Quando se recusar, sob qualquer justificativa, a iniciar ou dar continuidade à partida.

§3 - A equipe que incorrer em qualquer das situações acima será automaticamente desclassificada da competição em andamento, sem prejuízo de outras sanções previstas no regulamento.

§4 - Em caso de não comparecimento das duas equipes para a disputa, ambas serão consideradas perdedoras e eliminadas da competição.

§5 - A Equipe/Agremiação/Clube **causadora do WO** será excluída da competição, ficando mantidos os escores anteriores, para todos os efeitos previstos no regulamento da competição, revertendo ao adversário do clube excluído o total dos 03 (três) pontos referentes às partidas disputadas (vencidas ou empatadas), cancelando-se as partidas posteriores, aplicando-se o escore convencional de um a zero (03 x 00) em favor dos seus adversários, placar este que não será computado para critérios de desempate.

§6 - Em caso de **WO ou Insuficiência de atleta**, os gols sofridos pelo goleiro e os gols marcados/artilheiro, contra as equipes que forem eliminadas pelas duas situações citadas acima: será mantido o placar, e para o goleiro menos vazado/defesa e para a artilharia. As punições de atletas (cartões) também permanecem, não são anulados.

§7 - Os gols marcados pelos atletas serão contabilizados ao longo de todo o evento, sendo premiado como **artilheiro** o jogador que somar o maior número de gols em todas as partidas disputadas.



§8 - Em caso de insuficiência de atletas a equipe irá a julgamento pelo Conselho Municipal Desportivo (CMD), exceto, os relacionados no dia do jogo em súmula (atletas e comissão técnica que estiveram presentes no dia/ocorrência e, foram relacionados com a entrega da documentação na mesa para a arbitragem. (Deverão assinar a súmula).

Artigo 21º - A rodada, jogo somente será suspenso, sem prejuízo para os disputantes, ou mesmo deixar de ser realizado, quando ocorrer um dos seguintes motivos:

- a) Falta de garantia, positivamente verificada pelo árbitro;
- b) Conflitos ou distúrbios graves que afetam a continuação do jogo;
- c) Mau tempo e mau estado do campo de grama, que tornem o jogo impraticável ou perigoso à integridade física dos atletas e da arbitragem.

§1 Como autoridade competente para suspender o jogo, o árbitro, antes de decidir a respeito nos casos previstos acima, nos parágrafos “a” e “b” deste artigo, deverá esgotar todos os meios que estiverem ao seu alcance, para evitar que a medida seja tomada.

§2 - No caso de suspender a partida, após aguardar os 30 minutos regulamentares, o árbitro deverá enviar relatório circunstanciado à organização, não cabendo, no entanto apontar qual a equipe vencedora ou desclassificada.

§3 - Quando a partida for suspensa, definitivamente, por qualquer dos motivos previstos nos parágrafos “a” e “b” deste artigo, observar-se-á o seguinte:

3. a - Se a Equipe/Agremiação/Clube que houver dado causa a suspensão, conforme parágrafo “a e b”, na ocasião desta, a vencedora, será declarada perdedora do jogo pelo placar de 03 x 00 e se era perdedora, sua adversária será considerada ganhadora, prevalecendo o resultado constante no score, no momento da suspensão.

3. b – se a partida estiver empatada, a associação que houver dado causa a suspensão será considerada perdedora, pelo placar de 03 x 00 em favor de sua adversária.

§4 - Caso a partida já ter transcorrido mais de 75% de sua totalidade (tempo de jogo), somando o 1º tempo mais 2º tempo, a mesma será dada por finalizada/encerrada, obedecendo aos critérios do artigo 18, §9.

Artigo 22º – Se a suspensão ou paralisação da partida ocorrer sem que qualquer das Equipes/Agremiações/Clubes disputantes tenha dado causa aos fatos, a Coordenação adotará as seguintes decisões:

a) Se a suspensão da partida ocorrer antes de transcorridos 75% (setenta e cinco por cento) do tempo regulamentar da partida, o jogo será paralisado, devendo ser marcada nova data e horário para a sua continuidade, sendo disputado apenas o tempo restante;

b) Se a suspensão ocorrer após transcorridos 75% (setenta e cinco por cento) do tempo regulamentar da partida, o jogo será considerado encerrado, mantendo-se o resultado de campo existente no momento da paralisação.

§1º – Na continuidade da partida suspensa, somente poderão participar os atletas que, no momento da paralisação, estavam regularmente inscritos na competição, constavam na súmula da partida e estavam aptos a participar do jogo, observadas as substituições, cartões e demais ocorrências registradas na súmula até o momento da paralisação.

§2º – Em caso de não realização da partida por ausência de uma das equipes, caracterizando W.O., o jogo não será considerado para o cumprimento de suspensão automática decorrente de cartões disciplinares ou de suspensão disciplinar aplicada anteriormente.

§3º – Se uma ou mais equipes forem eliminadas da competição, serão adotados os seguintes critérios:

I – Eliminação após mais de 50% (cinquenta por cento) dos jogos disputados: Serão mantidos os resultados e os pontos obtidos nas partidas já realizadas contra a equipe eliminada. As partidas que ainda não tiverem sido realizadas contra a equipe eliminada serão consideradas como vitória por 3 (três) pontos, pelo placar de 3 x 0, em favor da equipe adversária.

II – Eliminação antes ou após a realização de até 50% (cinquenta por cento) dos jogos: Caso a equipe seja eliminada antes de completar mais de 50% (cinquenta por cento) dos jogos previstos na fase da competição, todos os resultados das partidas já realizadas pela equipe eliminada serão desconsiderados, não sendo computados os pontos, gols marcados ou sofridos decorrentes desses confrontos.

§4º – Para efeito de aplicação do §3º, será considerada a quantidade de jogos efetivamente disputados pela equipe eliminada em relação ao número total de partidas previstas para ela na respectiva fase da competição.

§5º – Os critérios previstos neste artigo serão aplicados exclusivamente dentro da fase da competição em que ocorrer a eliminação, não produzindo efeitos sobre fases já encerradas.



Artigo 23º - O atleta que necessitar jogar de ÓCULOS, apropriados para o esporte, o Responsável do mesmo deverá assinar um termo de responsabilidade, junto ao Departamento de Esportes, devendo apresentar cópia do mesmo a equipe de arbitragem no momento de realização da partida.

UNIFORME E DURAÇÃO DOS JOGOS

Artigo 24º - As Equipes/Agremiações/Clubes deverão se apresentar para os seus jogos com uniformes completos (Camiseta numerada, calção, meia - predominantes), exceto o goleiro, que deverá usar uniforme de cor diferente, com ou sem o uso de luvas e acessórios do mesmo.

§1 - O mando de campo da partida será sempre do clube que figurar a esquerda da tabela de jogos.

§2 - Quando as Equipes/Agremiações/Clubes estiverem com a mesma cor do uniforme, a equipe com o nome primeiro na tabela (mandante) deve trocar as camisas por uma cor diferente, desde que seja aceito pela arbitragem. Poderá ser utilizado coletes com numeração. É aconselhável que as equipes tragam dois fardamentos ou coletes para evitarem imprevistos. (Tempo máximo para trocas de camisetas 15 minutos).

Artigo 25º – Em **TODAS CATEGORIAS**, será expressamente **OBRIGATÓRIO** o uso da **CANELEIRA**, nos jogos/partidas.

a) Todos os jogadores devem usar **OBRIGATORIAMENTE** as **caneleiras** durante os jogos, que são um equipamento de proteção essencial para evitar lesões nas pernas, especialmente nos tornozelos e canelas.

> Caso árbitro verificar o não uso: 1º fará uma advertência verbal, em caso de reincidência, passível de cartão amarelo ou até expulsão do jogo.

b) – Expressamente PROIBIDO utilizar **CHUTEIRA DE TRAVA DE ALUMÍNIO**.

Artigo 26º – A duração dos jogos serão, em **TODAS AS FASES e CATEGORIAS**:

Os jogos serão disputados em 90 minutos corridos, dividido em dois tempos de 45 minutos (2 X 45 min), com 10 minutos de intervalo, mais os acréscimos efetuados pelo árbitro principal da partida, se necessário.

Os jogos nas **Fases Quartas de Finais, Semifinais e Final** em caso de Empate, no tempo normal:

§1 - Em caso de empate nas situações previstas pelo regulamento, a decisão será realizada por meio de **cobranças de penalidades máximas (pênaltis)**.

§2 – Cada equipe realizará **cinco (05) cobranças alternadas**.

§3 – Persistindo o empate após as cinco cobranças para cada lado, serão realizadas **cobranças alternadas (1 x 1)** até que seja conhecido o vencedor.

§4 – O árbitro principal poderá efetuar uma **PARADA TÉCNICA** (dois minutos) em cada período da partida (Orienta-se do 23º ao 26º minutos do período), caso necessário - **para hidratação**, em razão da temperatura alta (calor excessivo), o qual os jogadores devem ficar dentro de campo, ao lado da linha lateral, em frente ao banco de reservas de cada equipe.

Artigo 27º – O número de substituições durante as partidas será **livre, sem limite de entradas ou saídas**, desde que realizadas com autorização da arbitragem (mesário).

§1 - Jogadores substituídos **podem retornar à partida**, respeitando os procedimentos regulamentares.

§2 – Caso houver *“batida grave de cabeça”* entre jogadores, em campo, recomenda-se a trocar/substituição dos envolvidos.

Artigo 28º – O material de aquecimento é de responsabilidade das Equipes/Agremiações/Clubes que disputarão as partidas. O Departamento de Esportes, não se responsabiliza por danos e perda destes materiais durante os jogos.

Artigo 29º - O material de aquecimento é de responsabilidade das Equipes/Agremiações/Clubes que disputarão as partidas. O Departamento de Esportes, não se responsabiliza por danos e perda destes materiais durante os jogos.



DOS CRITÉRIOS DE DESEMPATE

Artigo 30º - Em caso de empate no número de pontos ganhos ao final das fases classificatórias, o desempate será decidido de acordo com os seguintes critérios, aplicados exclusivamente dentro da fase em disputa:

Critério	Entre Duas Equipes	Entre Três ou Mais Equipes
1º	Confronto Direto	Maior número de vitórias [entre as equipes empatadas]
2º	Maior número de vitórias	Menor número de gols sofridos [entre as equipes empatadas]
3º	Menor número de gols sofridos	Maior número de gols marcados [entre as equipes empatadas]
4º	Maior número de gols marcados	Maior saldo de gols [entre as equipes empatadas]
5º	Maior saldo de gols	Menor número de cartões amarelos [entre as equipes empatadas]
6º	Menor número de cartões amarelos	Menor número de cartões vermelhos [entre as equipes empatadas]
7º	Menor número de cartões vermelhos	Sorteio
8º	Sorteio	—

DAS RESPONSABILIDADES DAS EQUIPES

Artigo 31º - A participação do atleta e da comissão técnica no referido Campeonato, será de inteira responsabilidade da equipe/agremiação que o mesmo representa.

Artigo 32º - É de responsabilidade da Comissão Técnica, Técnico e/ou Dirigente da equipe a apresentação de documento de identidade, para a equipe de arbitragem.

Artigo 33º - Qualquer irregularidade na inscrição do atleta, a equipe adversária terá o prazo de 48 horas para o protesto, perante apresentação de documentos e alegações ao Departamento de Esportes.

§1 – “Caso seja constatada alguma irregularidade, o atleta irregular, será automaticamente eliminado da competição e será julgado pelo CMD. Além disso, a equipe infratora, caso tenha vencido o jogo, terá os 03 (três) pontos revertidos em favor da equipe adversária.”

Artigo 34º - As Equipes/Agremiações/Clubes são responsáveis pelas informações prestadas nas inscrições dos atletas:

§1 - Todo atleta e/ou Equipe/Agremiações/Clube, deverá comprovar as condições para a participação na competição no momento da inscrição, cumprindo as exigências do Departamento de Esportes.

§2 - Todo o atleta inscrito é de responsabilidade da equipe e deve estar dentro das exigências de inscrição, conforme do **Artigo 7º** e o Responsável relacionado na Ficha de Inscrição terá total responsabilidade pela participação dos seus atletas no evento e pelas suas condições físicas e de saúde;

§3 - Caso tenha necessidade, o Departamento de Esportes, tem o direito de exigir a documentação para comprovação da inscrição dentro dos critérios estabelecidos.

§4 - A irregularidade de participação de atleta, configura-se também, pelo não cumprimento de suspensão automática por força de cartões amarelos e vermelhos, ou ainda, por punição aplicada pelo Departamento de Esporte e CMD, do Evento e não cumprida, bem como pela irregularidade de inscrição.

§5 - A Equipe/Agremiação/Clube infratora que ainda não houver ganho pontos no evento, ficará com pontos negativos.

§6 - A penalidade será redigida administrativamente pelo Conselho Municipal Desportivo (CMD) e aplicada pelo Departamento de Esportes dentro de suas atribuições legais.

§7 - A equipe que reincidir na inclusão de atleta ou membro da comissão técnica que não tenha condição de jogo, será enquadrada dentro dos dispositivos legais.

DO SISTEMA DISCIPLINAR

Artigo 35º – As Equipes/Agremiações/Clubes serão considerados conhecedores do Regulamento Geral, todas as pessoas físicas e jurídicas vinculadas ao **Campeonato Municipal de Futebol de Campo VETERANOS e MASTER de Erechim/RS - Edição 2026** e assim se submeterão, sem reservas, a todas as suas disposições e as consequências que elas possam emanar.

Artigo 36º - Caberão às Equipes/Agremiações/Clubes participantes, resguardar as condições físicas e morais da equipe de arbitragem e Departamento de Esportes e CMD.

§1 – Os promotores e realizadores do referido evento, não se responsabilizarão por acidentes ocorridos com atletas e comissão técnica, dentro ou fora da quadra de jogo ou local da realização do evento.



§2 – O técnico principal da equipe será responsável direto pela equipe e pela conduta disciplinar dos integrantes de sua comissão técnica." Assim, "sendo constatada pelo árbitro da partida infração disciplinar passível de expulsão praticado por integrante da citada comissão técnica os dois profissionais (treinador e integrante da comissão técnica) serão retirados do reservado." Para julgamento, somente o integrante que recebeu o cartão vermelho será julgado.

Artigo 37º – O atleta ou membro da comissão técnica que, **no ambiente esportivo (local dos jogos)**, se manifestar de forma grosseira ou injuriosa contra membros e decisões do Departamento de Esportes e CMD, ou contra a equipe de arbitragem, com má conduta desportiva perante seus atletas, estarão passivos de punições, **mesmo ele** (atleta ou membro da comissão técnica) **não participando dos jogos da rodada** vigentes no dia da rodada, conforme o Código Municipal de Justiça Desportiva.

Artigo 38º - O comportamento antidesportivo, bem como animosidades, agressões tentadas ou consumadas, física ou verbal, brigas, arremesso de objetos, líquidos de qualquer espécie, dentro do campo, tumultos de qualquer natureza ou incidentes que venham causar ou não a suspensão ou paralisação de jogo, independentemente de serem membros das equipes (atletas e comissão técnica) contra a equipe de arbitragem, coordenação, integrantes de outra equipe ou a pessoas presentes, receberão punições de acordo com as penalidades referidas neste **Regulamento e/ou pelo Código Municipal de Justiça Desportiva**;

Artigo 39º – A solicitação de protesto ou recurso pelo requerente, somente serão aceitos dentro do prazo definido no Código Municipal de Justiça Desportiva, 48 horas úteis, após o término do jogo ou partida que originou o mesmo, devidamente protocolado no setor de Protocolo localizado na Prefeitura Municipal de Erechim/RS.

§1 - Protestos encaminhados fora do prazo citado ou que não estejam de acordo com a exigência serão sumariamente rejeitados e sem validade.

§2 - Passados os prazos estabelecidos nos artigos anteriores, sem ter havido protesto ou recurso sobre decisões tomadas, o resultado de jogos e decisões, serão **homologadas definitivamente**, não cabendo outros **protestos e ou recursos** de qualquer ordem referente ao mesmo;

§3 - Caberá exclusivamente **ao Reclamante** a apresentação de provas que alegar no protesto.

DOS CARTÕES E DAS PENALIDADES

Artigo 40º - A aplicação de cartões punitivos, estabelecidos nas Regras de Futebol de Campo, na cor amarela (advertência) e vermelha (expulsão), constitui medidas preventivas de inequívoca eficácia no campo desportivo, objetivando frear a violência individual e coletiva e a conscientização do **"jogo limpo e leal [Fair Play]"**;

§1 – Sujeitar-se-á ao cumprimento de suspensão automática e consequentemente impossibilidade de participar na partida subsequente o atleta e comissão técnica (técnico, dirigente), que na mesma competição, receber:

- **03 (três) CARTÕES AMARELOS => 01 jogo de suspensão automático;**
- **01 (um) CARTÃO VERMELHO => suspensão automática por um (01) jogo. EXCETO: os que precisam ser julgados pelo Conselho Municipal Desportivo (CMD), nas sessões semanais. Em casos excepcionais, que houver a necessidade, serão convocados para uma reunião extraordinária (com convocação padrão do Departamento de Esportes).**

Artigo 41º - Para efeito de controle de cartões amarelos aplicados subordinam-se aos seguintes critérios:

a) Quando um atleta for advertido com 1 (um) cartão amarelo e, posteriormente, **for expulso com a exibição direta de cartão vermelho na mesma partida**, aquele cartão amarelo inicial permanecerá em vigor para o cômputo da série de 3 (três) cartões amarelos que implicará impedimento automático;

b) Quando o cartão amarelo precedente à exibição direta do cartão vermelho for o terceiro da série, o atleta será sancionado com 2 (dois) impedimentos automáticos, sendo o primeiro pelo recebimento do cartão vermelho e o segundo pela sequência de 3 (três) cartões amarelos; **EXCETO: os que precisam ser julgados pelo Conselho Municipal Desportivo (CMD), nas sessões semanais.**

c) Quando um atleta recebe 1 **(um) cartão amarelo e, posteriormente, recebe 1 (um) segundo cartão amarelo**, com a exibição consequente do cartão vermelho, tais cartões amarelos não serão considerados para o cômputo da série de 3 (três) cartões amarelos que geram o impedimento automático.

§1 - Não será considerada como partida subsequente ao terceiro cartão amarelo a complementação de partida suspensa. O atleta advertido nos termos do caput deste artigo ficará impedido de participar da partida integral subsequente que seu Equipe disputar.

§2 - Se a partida subsequente ao recebimento do terceiro cartão amarelo for Adiada, o cumprimento ocorrerá na partida imediatamente posterior.

§3 - Se a partida subsequente ao recebimento do terceiro cartão amarelo for decidida por W.O., esta partida não valerá para o cumprimento que ocorrerá na partida imediatamente posterior



Artigo 42º – A contagem de cartões (**AMARELOS e VERMELHOS**) será realizada dentro da mesma competição, dividida por fase, logo, os cartões **AMARELOS** recebidos nas mudanças de Fases, **NÃO SERÃO ZERADOS, SENDO ACUMULADOS NAS FASES.** (do início ao final das fases)

§1 – No caso de suspensão, automática por cartões e/ou disciplinar, a mesma deverá ser obrigatoriamente cumprida, passando a suspensão para a fase seguinte, quando a equipe pela qual o atleta estiver atuando, não tiver o número de jogos necessários para o cumprimento da punição ainda nesta fase.

Artigo 43º – A quantidade de cartões (amarelos e vermelhos) recebidos independe de comunicação oficial do órgão realizador, sendo de responsabilidade EXCLUSIVA das equipes disputantes da competição, o seu controle.

Artigo 44º – A súmula de cada partida será emitida em **01 (uma) via oficial**. Após o preenchimento completo dos dados, ao término da partida, as equipes poderão **fotografar a súmula** para seus registros.

Parágrafo único – O Departamento de Esportes **não será responsável pelo envio de fotos das súmulas** às equipes, cabendo a estas a iniciativa de registrá-las no local, se desejarem.

§1 - As **súmulas** das partidas **deverão ser assinadas pelo capitão e pelo treinador** de cada equipe imediatamente **após o término do jogo** e colocação dos dados do jogo/partida;

Parágrafo único – Ao assinarem a súmula, os representantes das equipes assumem total responsabilidade pelas informações nela contidas. Após a assinatura e entrega da súmula aos responsáveis, não serão permitidas alterações em seu conteúdo.

§2 - Caso seja constatada qualquer irregularidade na súmula ou na ficha de controle de cartões, após o recebimento pelos responsáveis da equipe, o representante da equipe deverá se dirigir imediatamente à equipe de arbitragem e solicitar a correção antes da entrega da 1ª via ao Departamento de Esportes;

§3 – Após a entrega da Súmula Oficial (1ª via) ao Departamento de Esportes, não será permitida qualquer alteração em seu conteúdo;

§4 – Excepcionalmente, caso seja constatado erro por parte da arbitragem no preenchimento da súmula, este poderá ser corrigido, e o caso será analisado, podendo resultar em punição à equipe de arbitragem, conforme regulamento disciplinar.

Artigo 45º - Gandulas (em todos os jogos e categorias): 01 Coordenador dos gandulas sob responsabilidade da arbitragem e, cada equipe deverá apresentar 01 (um) gandula para atuar na partida/jogo, maior de 16 anos. A arbitragem deverá exigir a apresentação dos gandulas antes do início da partida/jogo e terá autonomia de paralisar o jogo a qualquer momento caso as equipes não acatarem com essa determinação durante os jogos/partidas.

DISPOSIÇÕES TÉCNICAS

Artigo 46º – ARTILHARIA DA COMPETIÇÃO: os gols marcados pelos atletas serão contabilizados **ao longo de toda a competição**, sendo considerados **apenas os gols marcados dentro da categoria em que o(a) atleta estiver inscrito(a)**.

Parágrafo único – Será considerado artilheiro da competição o(a) atleta que, dentro de sua categoria, **acumular o maior número de gols válidos nas partidas disputadas**.

Artigo 47º – DEFESA MENOS VAZADA: Será considerada **defesa menos vazada** da competição aquela que apresentar a **menor média de gols sofridos por partida** entre as 04 (quatro) equipes participantes da Fase das Semifinais, considerando apenas as equipes válidas que participaram regularmente da competição.

Artigo 48º – DISCIPLINA: Será dado entre as 04 (quatro) equipes participantes da Fase das Semifinais, e que estão na disputa do título, conforme critérios abaixo)

Critérios para definição **Troféu Disciplina**:

- 1) Equipe que somou menos pontuação, na soma dos Cartões Amarelos e Vermelhos, sendo 10 pontos para Cartão Amarelo e 40 pontos para Cartão Vermelho;
- 2) Caso houver empate, no item acima (1), dado a equipe que levou menos Cartões Amarelos, durante todo o evento;
- 3) Caso houver empate, no item acima (2), será dado a equipe que levou menos Cartões Vermelhos, durante todo o evento;



Artigo 49º – O troféu de **3º lugar** será concedido à equipe que obtiver a “melhor campanha geral”, considerando todas as fases da competição. Em caso de empate, será utilizado o seguinte critério de desempate, na ordem abaixo:”

- 1º – Confronto Direto
- 2º – Maior número de vitórias
- 3º – Menor número de gols sofridos
- 4º – Maior número de gols marcados
- 5º – Maior saldo de gols
- 6º – Menor número de Cartões Amarelos
- 7º – Menor número de Cartões Vermelhos
- 8º – Sorteio

Artigo 50º – A Sede dos Jogos (Mando de campo), em todas as Categorias, serão:

VETERANOS e MASTER:

QUARTAS DE FINAIS: Campo da Melhor Campanha

SEMIFINAL: Campo da Melhor Campanha

FINAL: Campo de Melhor Campanha

CRITÉRIOS PARA DEFINIR A MELHOR CAMPANHA (Somadas todas as Fases)

- 1º - Maior Número de Pontos Feitos em todos os jogos;
- 2º - Menor número de gols sofridos, em todos os jogos;
- 3º - Maior número de gols feitos, em todos os jogos;
- 4º - Menor número de cartões vermelhos em todos os jogos;
- 5º - Menor número de cartões amarelos em todos os jogos;
- 6º – Sorteio.

§1 - Caso houver chaves com número de equipes diferentes faremos por média (%) a classificação da melhor campanha.

Caso seja identificado qualquer problema de segurança que comprometa a realização das partidas finais de qualquer categoria, o Departamento de Esportes, em conjunto com o CMD (Conselho Municipal de Desporto), poderá analisar a situação e indicar um campo neutro para a realização da(s) partida(s) decisiva(s).

DA CONTAGEM DE PONTOS

Artigo 51º – A contagem dos pontos obedecerá ao seguinte critério:

Vitória: 03 (três) pontos Empate: 01 (um) ponto Derrota: 00 (zero) ponto.

DA PREMIAÇÃO

Artigo 52º – A premiação será entregue para as categorias, **VETERANOS** e **MASTER**, conforme abaixo:

- **1º LUGAR:** TROFÉU + 30 MEDALHAS
- **2º LUGAR:** TROFÉU + 30 MEDALHAS
- **3º LUGAR:** TROFÉU + 30 MEDALHAS (artigo 49)
- 01 TROFÉU GOLEADOR/ARTILHEIRO (artigo 46)
- 02 TROFÉUS DEFESA MENOS VAZADA (artigo 47)
- 01 TROFÉU DISCIPLINA (artigo 48)

DISPOSIÇÕES GERAIS

Artigo 52º - A Prefeitura Municipal de Erechim, Secretaria Municipal de Cultura, Esportes e Economia Criativa, Departamento de Esportes e Conselho Municipal Desportivo, não se responsabilizam por qualquer acidente ocorrido com atletas ou por estes ocasionados a terceiros, bem como furtos ou extravio de pertences em competições.

Artigo 53º – No momento da inscrição, atletas e participantes, no evento através do Termo de Cedência do Uso de Imagem, os mesmos, autorizam, o Departamento de Esportes de Erechim/RS, a fazer uso público de sua imagem e/ou voz durante o evento e/ou para eventos correlatos, para fins de divulgação, sem exigirem qualquer tipo de indenização.

Artigo 54º - A Prefeitura Municipal de Erechim, Secretaria Municipal de Cultura, Esportes e Economia Criativa, Departamento de Esportes e Conselho Municipal Desportivo consideram todo Atleta e Comissão Técnica inscrito no presente evento em perfeitas condições físicas e mentais e os mesmos não se responsabilizam por acidentes, danos pessoais ou materiais, próprios ou a terceiros, antes, durante ou depois dos jogos.



Artigo 55º - As medidas disciplinares e punitivas previstas neste Regulamento e no Código Municipal de Justiça Desportiva englobam todos os incidentes que aconteçam antes, durante ou depois às partidas do **Campeonato Municipal de Futebol de Campo VETERANOS e MASTER de Erechim/RS-Edição 2026**, tendo os organizadores o poder de admoestar, sancionar, punir, suspender atletas e ou integrantes da comissão técnica das equipes, equipe de arbitragem e para tomar qualquer medida disciplinar de acordo com as prescrições deste regulamento a toda pessoa ou entidade esportiva que as tenha violado ou infringido as regras do jogo;

Artigo 56º - As Equipes/Agremiações/Clubes participantes são responsáveis pelos atos praticados pelos seus atletas e dirigentes, em campo e no ambiente de jogo (Campo de Futebol), mesmo não tendo jogos na rodada, não estarão isentos de punição. Caso fato for relatado pela equipe de arbitragem em súmula e/ou constatados pelo Departamento de Esportes e Conselho Municipal Desportivo (CMD), serão julgados pelo Código Municipal de Justiça Desportiva e artigos deste Regulamento.

Artigo 57º – O Departamento de Esportes orienta todas as equipes participantes deste evento a **não realizarem a soltura de fogos de artifício com estampido**, sob risco de **sofrerem sanções**, conforme determina a legislação municipal vigente. A **Lei Municipal nº 201/2017** regulamenta o uso e a queima de fogos de artifício, **proibindo expressamente o manuseio, a utilização, a queima e a soltura de fogos que não sejam silenciosos**.

Contamos com a colaboração de todos para o cumprimento da norma e a manutenção da ordem durante o evento.

Artigo. 58º - Os casos omissos serão resolvidos pelo Departamento de Esportes de Erechim/RS, acompanhado do Conselho Municipal Desportivo (CMD).

Informações pelo fone: (54) 3520.7042 ou Whatsapp: (54) 9 93984235.

Excelente campeonato a todos!!